

# SHOP WARS

## ZOMBICIDE



RÈGLES & MISSIONS



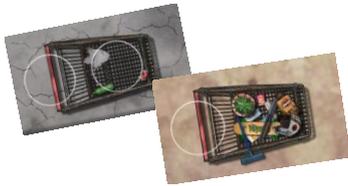
<b>SOMMAIRE</b> .....	<b>2</b>
<b>#1 CONTENU DE L'EXTENSION</b> .....	<b>3</b>
<b>#2 INTRODUCTION</b> .....	<b>3</b>
<b>#3 LIEUX SPECIAUX DES DALLES SHOP WARS</b> .....	<b>3</b>
Nouvelles Zones de rue .....	3
La boutique d'accessoires .....	4
<b>#4 CADDIES</b> .....	<b>4</b>
<b>#5 MISSIONS</b> .....	<b>5</b>
<b>#6 REMERCIEMENT'S</b> .....	<b>15</b>

# #1 CONTENU DE L'EXTENSION

6 DALLES DE JEU (RECTO-VERSO)



2 CADDIES



# #2 INTRODUCTION

Ils errent comme des âmes en peine dans les allées, consommateurs de chair fraîche, les nouveaux clients de ces centres commerciaux post-apocalyptiques ne sont pas vraiment plus aimables que ceux qui les fréquentaient avant. Et malgré le danger qu'ils représentent, embusqués derrière les têtes de gondoles, on a toujours envie d'aller faire les boutiques. Et comme au bon vieux temps, on en revient toujours les bras chargés d'un tas de choses dont on aurait aisément pu se passer ...

# #3 LIEUX SPÉCIAUX

Certaines dalles de jeu de Shop Wars possèdent des règles particulières qui seront détaillées dans les paragraphes suivants.

## NOUVELLES ZONES DE RUE

En dépit de leur esthétique différente, sont considérées comme des Zones de rue :



- La Zone de chantier sur SW1,



- La Zone de la cour sur SW3,



- Les 2 Zones d'allée sur SW5,



- La Zone de parterre sur SW6.

## LA BOUTIQUE D'ACCESSOIRES

**Cette boutique a pas changé : quand un vendeur vous met le grappin dessus, vous risquez de perdre gros, et vous ne vous en débarrasserez pas facilement ...**

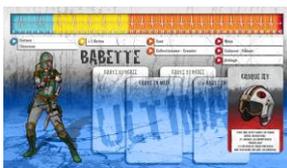


Le bâtiment présent sur cette dalle de jeu comporte 3 Zones, contrairement à ce que pourraient faire penser les rideaux dans la Zone centrale.

## #4 CADDIES

### FOUILLE

Lorsqu'un Caddie est sur sa face « rempli », il peut être fouillé de la manière suivante : dépensez 1 Action et piochez autant de cartes que d'emplacements vides dans l'inventaire de votre Survivant, et placez-les y. Ignorez et défaussez les cartes Aaaahh ! Puis, retournez le Caddie sur sa face « vide ». Un Caddie sur sa face « vide » ne peut pas être fouillé.



Dans l'exemple ci-dessus, Babette pourrait fouiller le Caddie et piocher 4 cartes Équipement, afin de compléter son inventaire. Elle devrait ensuite retourner le Caddie sur sa face « vide ».

## DEPLACEMENT

Un Caddie sur sa face « rempli » possède un unique emplacement « conducteur », alors que sur sa face « vide », il possède un second emplacement pour un passager (à l'intérieur du Caddie). Un joueur peut se placer sur l'un de ces emplacements ou le quitter en dépensant 1 Action.

Le Survivant placé sur l'emplacement « conducteur » peut déplacer le Caddie d'une seule Zone par Action. Cette Action n'est pas un Déplacement et ne bénéficie pas des modificateurs associés au Déplacement. Elle n'est pas non plus soumise aux désavantages associés aux Actions de Déplacement (les Caddies peuvent quitter une Zone occupée par des Zombies sans avoir à dépenser d'Action supplémentaire). Un Caddie peut être déplacé sur et depuis n'importe quelle Zone (rue ou bâtiment).

Un Caddie n'attaque jamais les Acteurs se trouvant dans les Zones où il est déplacé.



Dans l'exemple ci-dessus, Le Survivant dépense une Action pour déplacer le Caddie depuis la Zone de bâtiment vers la Zone de rue. Il n'a pas besoin de dépenser d'Action supplémentaire pour les 2 Runners qui se trouvent dans sa Zone de départ.

Les Caddies n'attaquant pas, il rejoint la Zone de rue sans lancer le moindre dé.

En amenant un Caddie sur sa face « rempli » dans une Zone de rue, il pourra permettre à un autre Survivant d'effectuer une Action de Fouille sans avoir à rentrer dans le bâtiment. Plutôt intéressant !

# #5 MISSIONS

## M01 PAR LA PORTE DE DERRIÈRE

FACILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Nos provisions s'épuisent à vue d'œil, alors on a décidé de ratisser les deux endroits où on s'était juré de ne jamais mettre les pieds : le centre commercial et la base de recherches du projet SIN. On a tiré à la courte paille, et notre groupe a été sélectionné pour aller faire les boutiques. Tous les crétins qui se sont barricadés dans ces magasins sont maintenant transformés en zombies, enfermés dans cet enfer consumériste. Va falloir trouver un moyen d'y entrer sans trop se faire remarquer. Allez, à vos caddies, c'est les soldes aujourd'hui !

Dalles requises : SW3, SW6, 1B, SW5, 7B & SW1



## OBJECTIFS :

Entrer dans le Mall par la porte de service ...

1 – Par ici la sortie ! Trouvez un moyen d'ouvrir la porte bleue ou la porte verte.

2 – Fini de jouer ! Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Liste de courses ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Chaos ambiant ! Mélangez un pion Objectif vert et 4 rouges, et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- Entrée réservée au personnel ! Lorsque l'Objectif vert a été activé, la porte verte peut être ouverte.
- Sortie de secours ! Lorsque 3 Objectifs rouges ont été activés, la porte bleue s'ouvre.

# MO2 LE CHANT DES SIRÈNES

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

*Les différents foyers d'incendie ont mis en alerte tous les systèmes de sécurité du centre commercial. Les sirènes hurlent et attirent trop de ces créatures. Sans compter cette fumée qui pique aux yeux et à la gorge. Avant de commencer à fouiller, va falloir se la jouer pompiers volontaires !*

Dalles requises : 1M, 4M, SW12, SW8, SW9, SW11, 2M, 3M, SW7

## OBJECTIFS

Arrosez-moi tout ça !

1 – **Splash!** Trouvez des Extincteurs (Objectifs rouges) et éteignez tous les incendies (Décombres enflammés).

2 – **Évacuation d'urgence!** Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Faire monter la température!** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Ouïe fine!** Au début de la partie, placez 1 pion bruit sur chaque Zone d'invasion. Tant que ce pion bruit n'est pas retiré, la Zone d'invasion génère 1 runner standard supplémentaire à chaque fois que celle-ci est activée.
- **Qui a appelé le 911?!** Les Objectifs rouges représentent des Extincteurs. Lorsque l'un de ces Objectifs est activé, le Survivant place le pion dans son inventaire, où il occupe 1 emplacement vide.
- **Douche froide!** Un Survivant peut défausser un Extincteur depuis une Zone d'allée adjacente à un pion Décombres enflammés pour retourner ce pion sur sa face non enflammée et retirer un pion bruit d'une Zone d'invasion de son choix.



# SHOP WARS

# M03 OUVERTURE EXCEPTIONNELLE !

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Lors des premières vagues d'invasion, les marchands du coin ont pensé que la situation serait vite sous contrôle, et se sont enfermés avec leurs clients dans leurs boutiques. Ils espéraient que ces rideaux de fer seraient leur salut. Pas de chance ! Mais aujourd'hui, on va les libérer de leur calvaire, et vider les rayonnages de leurs magasins. Ouverture exceptionnelle, tout doit disparaître !

Dalles requises : 17P, SW10, 18P, SW12, SW3, SW2, SW11 & 6P

## OBJECTIFS

Pour continuer à avancer, faut trouver un moyen d'ouvrir ces boutiques :

1 – Rideau ! Prenez le passe violet (Objectif violet) puis trouvez les passes blanc et jaune (Objectifs blanc et jaune) pour pouvoir progresser dans le centre commercial.

2 – En route ! Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie. Un Survivant devra quitter le plateau au volant de la Pimp-Mobile.

## REGLES SPECIALES

- **Bon d'achat !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Coup de pot !** Mélangez 1 pion Objectif blanc et 3 rouges et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges accompagnés du symbole ❶ sur la carte. Puis, mélangez 1 pion Objectif jaune et 3 rouges et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges accompagnés du symbole ❷.
- **Clefs du succès !** Lorsque l'Objectif violet a été activé, les portes de cellule violettes peuvent être ouvertes et la Zone d'invasion violette devient active. Lorsque l'Objectif blanc a été activé, les portes de cellule blanches peuvent être ouvertes et la Zone d'invasion blanche devient active. Lorsque l'Objectif jaune a été activé, la porte jaune peut être ouverte et la Zone d'invasion jaune devient active.
- **Je monte devant !** La Pimp-mobile peut être conduite et fouillée selon les règles habituelles. Elle peut quitter sa Zone pour rejoindre l'une des Zones de rue adjacentes.



# SHOP WARS

# MO4 LA TÊTE LA PREMIÈRE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 150 MINUTES

Ce supermarché aurait fait une super planque quand les zombies ont débarqué : impossible de briser les vitres des portes coulissantes, et des réserves de bouffe à n'en plus pouvoir. Seul problème : les zombies étaient déjà à l'intérieur. Quoi qu'il en soit, faut qu'on trouve un moyen de sortir de là. Si on avait pas flingué la bagnole, ça aurait été beaucoup plus simple ...

Dalles requises : SW8, SW12, 5M, SW9, 6M, 1M, SW11 & 7M

## OBJECTIFS

Faut réparer ce bolide pour enfoncer les portes avec...

1 – Bob le bricoleur ! Trouvez une bougie d'allumage (Objectif jaune), une batterie (Objectif vert) et une roue de secours (Objectif bleu) pour réparer la Pimp-Mobile.

2 – Voiture bête ! Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

## REGLES SPECIALES

- Médaille du courage ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Bazar dans les rayons ! Mélangez 1 pion Objectif jaune, 1 vert, 1 bleu et 4 rouges et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- Tas de ferraille ! La Pimp-Mobile peut être fouillée dès le début de la partie, mais ne peut être conduite que lorsque les Objectifs jaune, vert et bleu ont tous été pris.
- Fermeture hebdomadaire ! Les doubles portes du Mall ne peuvent être ouvertes qu'en les traversant lors d'une action de déplacement avec la Pimp-Mobile.
- Désolé du dérangement ! Lorsqu'un Objectif rouge est activé, placez une nouvelle Zone d'invasion dans la Zone. Elle est active dès la prochaine phase des Zombies.



# SHOP WARS

# M05 UN BOL D'AIR FRAIS

FACILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Les cadavres en décomposition entassés dans les allées du Mall, c'est vraiment pas la joie. Surtout quand le système de ventilation n'a pas fonctionné depuis des mois. Ya certainement tout un paquet de choses intéressantes à récupérer dans le coin, mais là, ce qu'il nous faut, c'est une bonne bouffée d'air frais ... Euuurk !

Dalles requises : 1R, SW10, SW8, SW5, 6R, 4R, 3R & SW6

## OBJECTIF

Pouah cette odeur, pire que les soirées sous la tente après une boîte de haricots en conserve. Faut qu'on sorte de là :

Air pur ! Trouver les bonnes Clefs (Objectifs rose, bleu, vert ou jaune) pour se frayer un chemin jusqu'à l'extérieur. La partie se termine lorsque tous les Survivants sont rassemblés sur une même Zone de rue et qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

## REGLES SPECIALES

- Un pas après l'autre ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Bazar dans les rayons ! Mélangez 1 pion Objectif jaune, 1 vert, 1 bleu, 1 rose et 2 rouges et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- Maître des clefs ! Lorsqu'un Objectif de couleur est activé, la porte de la même couleur peut être ouverte.
- Article défectueux ! Lorsqu'un Objectif rouge est activé, tirez une carte invasion et appliquez-en les effets au Niveau de Danger orange.



# MO6 NOUVELLES TÊTES

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

*On a réussi à sortir, mais c'est pas le cas de tout le monde. On entend des cris un peu partout dans le quartier. On peut pas les laisser en casse-croûte aux zombies, ça se fait pas. C'est pas parce qu'on est en pleine apocalypse qu'il faut en perdre nos bonnes manières ...*

Dalles requises : SW4, 10R, SW1, 12R, 11V, 2R, SW6, 3R & SW2

## OBJECTIFS

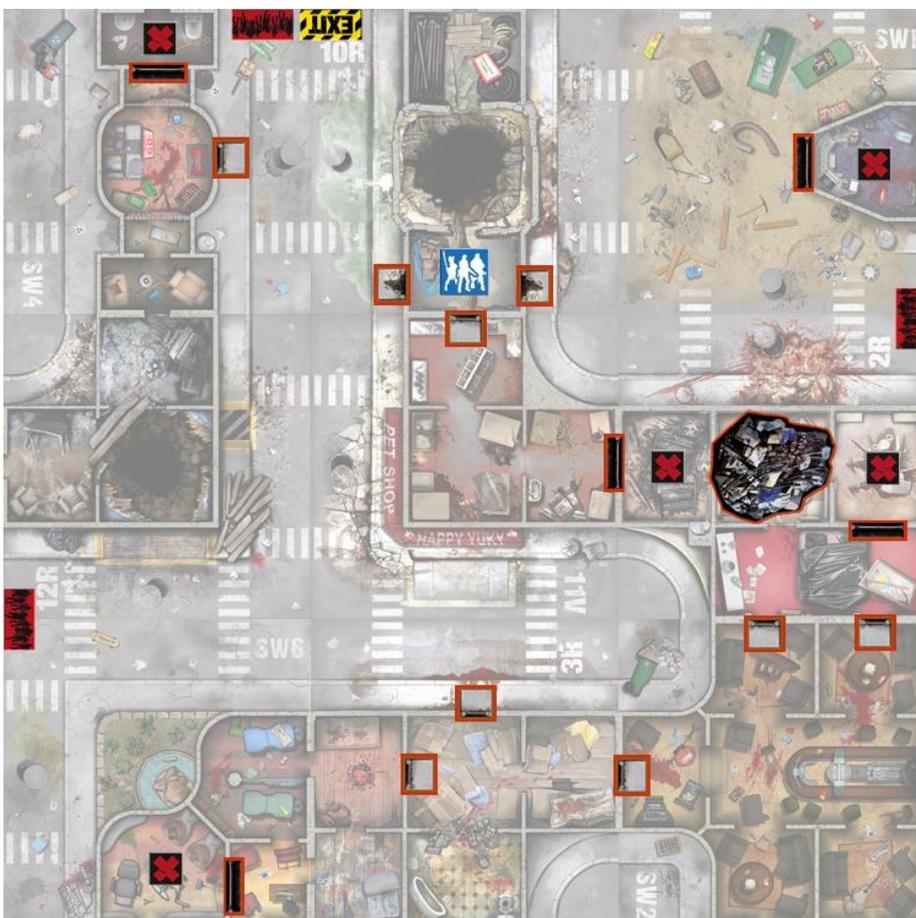
On fait passer une audition aux petits nouveaux, et on s'arrache !

1 – Entretien d'embauche ! Sauvez les 4 Compagnons en détresse (Objectifs rouges).

2 – Tchao Bello ! Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants et les 4 Compagnons. La Mission se termine lorsque tous les Survivants sont sur le mirador.

## REGLES SPECIALES

- Ami ou ennemi ? Mélangez 1 pion Objectif vert et 4 rouges et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- Tapie dans l'ombre ! Lorsqu'une carte Invasion indique une Abomination Toxique, remplacez-la par un Fatty toxique et son escorte.
- Toc toc ! Lorsqu'une porte du Mall est ouverte, retournez l'Objectif qui se trouve derrière après avoir généré les Zombies dans la pièce. S'il s'agit d'un Objectif rouge, placez un Compagnon au choix sur le pion. Le Survivant qui active l'Objectif récupère ce compagnon. S'il s'agit de l'Objectif vert, placez une Abomination Toxique dans la Zone et défaussez le pion Objectif, il ne rapporte aucun point d'Expérience.



# SHOP WARS

# MO7 CORVÉES HEBDOMADAIRES

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Ma grand-mère disait toujours que c'est pas fini tant que le caddie est pas rempli. On a croisé tellement de dangers en route qu'on en a oublié notre objectif de départ : faire le plein de courses. Alors on fait pas semblant les gars, aujourd'hui, tout est gratuit, alors on vide les étagères !

Dalles requises : 5C, 6P, 6B, SW7, SW5 & SW8

## OBJECTIFS

On remplit les caddies et on passe à la caisse !

1 – Jusqu'à ras bord ! Faites le plein d'Équipement en prenant tous les Objectifs rouges.

2 – Enfin terminé ! Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



## REGLES SPECIALES

- **Articles soldés !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Date de péremption !** Mélangez 1 pion Objectifs rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 jaune, 1 blanc, 1 violet et 1 rose et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **C'était sur la liste ça ?!** Lorsqu'un Objectif est activé, retournez-le pour connaître sa couleur et appliquez l'effet correspondant :

 Consultez les 5 premières cartes de la pioche et choisissez en 1. Défaussez les autres.

 Piochez 2 cartes. Ignorez les cartes Aaaahh !

 Piochez jusqu'à révéler une Arme de Mêlée. Ignorez les cartes Aaaahh !

 Piochez jusqu'à révéler une Arme À distance. Ignorez les cartes Aaaahh !

 Recevez un Cocktail Molotov.

 Piochez jusqu'à révéler une carte qui n'est pas une Arme. Ignorez les cartes Aaaahh !

 Consultez les cartes de la défausse et choisissez en 1. S'il n'y a aucune carte dans la défausse, vous ne recevez rien.



# SHOP WARS

# M08 FERMETURE EXCEPTIONNELLE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

*On pensait pas que ça prendrait autant de temps. Maintenant va falloir passer la nuit ici. Remarque, sans les zombies, ce serait pas si mal. Canapés, bouffe à gogo, quelques restes d'eau chaude. Allez, ça devrait nous motiver à faire un peu de ménage dans le coin ...*

Dalles requises : 1R, SW10, 11V, 2R, SW8, 3R, SW6, SW11 & 8R

## OBJECTIFS

La nuit tombe, faut sécuriser le coin et organiser les tours de garde.

1 – Bien isolés ! Trouvez des Encombrants (Objectifs rouges) afin de terminer toutes les barricades incomplètes.

2 – Bien au calme ! Éliminez tous les Zombies encore présents sur le plateau.

3 – Bien au chaud ! Rassemblez tous les Survivants sur une même Zone.

## REGLES SPECIALES

- Toujours ça de pris ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Voisins gênants ! Les Barricades incomplètes sont des Zones d'invasion actives. Elles deviennent inactives lorsqu'un Survivant vient les terminer.
- Brocante ! Lorsqu'un Objectif rouge est activé, placez-le dans l'inventaire du Survivant. Il représente des Encombrants. Chaque Survivant ne peut avoir qu'un seul Objectif rouge dans son inventaire, ce dernier peut être échangé, mais pas défaussé.
- On ferme ! Au prix de 3 actions, un Survivant possédant des Encombrants dans son inventaire peut terminer une barricade. Il défausse alors les Encombrants.



# SHOP WARS



## M09 LE CHANT DES SIRÈNES

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

*Qui prend le temps d'activer son système de sécurité en pleine apocalypse, franchement?! Les alarmes se mettent en marche à chaque porte qu'on enfonce. Mais si on veut être à l'heure au rendez-vous, il faut absolument qu'on répare cette caisse. Dire que l'autre équipe est certainement déjà en train de nous attendre, les doigts de pieds en éventail ...*

Dalles requises : SW3, 6M, SW7, SW4 & 1R

### OBJECTIFS

On bricole, et on décolle ...

1 – Garagiste ! Trouvez 2 Pièces Détachées (Objectifs rouges).

2 – Sur la pointe des pieds ! Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



### RÈGLES SPÉCIALES

- Beaucoup de bruit pour rien ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Ça va où ce truc?! Les pions Objectifs rouges représentent des Pièces détachées. Lorsqu'un Survivant active un Objectif, il place le pion dans son inventaire. Il y occupe un emplacement, peut être échangé, mais pas défaussé.

Chuuuuuuut ! Lorsqu'un Survivant ouvre une porte, lancez un dé. Sur un 4 ou plus, rien ne se passe. Dans le cas contraire, piochez une carte Invasion et placez les Zombies indiqués sur la Zone d'invasion la plus proche du survivant ayant ouvert la porte. Ignorez les cartes de suractivation et égouts, défaussez-les et piochez en une autre.



# SHOP WARS

# M10

## RÉUNION AU SOMMET

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

*On s'est donné tout ce mal pour rien, les autres ont fait quasiment aussi bien que nous. Un seul moyen pour nous départager : on doit vider ces dernières boutiques et en ramasser un maximum. Si on gagne, les corvées, ce sera pour eux. Si on perd. Mince. Mieux vaut ne pas y penser ...*

Dalles requises : SW8, SW12, SW9, 3M, SW11 & SW7

## OBJECTIFS

On nettoie, et on range tout ça !

1 – Dernières courses ! Prenez tous les Objectifs.

2 – Nettoyage par le vide ! Après avoir neutralisé les Zones d'invasion, la partie s'achève lorsque le dernier Zombie présent sur la carte a été éliminé.

## RÈGLES SPÉCIALES :

- **Coopératif ou compétitif ?** Cette Mission peut être jouée de la manière décrite dans les règles spéciales suivantes, ou en Mode Compétitif. Pour ce dernier, accolez le plateau de jeu à celui de la Mission M10 du livret de règles SIN Wonders, par les bords bleus, après avoir effectué la mise en place. Les règles spéciales de la Mission M10 de SIN Wonders s'appliquent également. Si vous ne jouez pas en Mode Compétitif, ignorez les Marqueurs d'Invasion durant la Mission.
- **Nous ou eux ?** En Mode Compétitif, l'équipe gagnante est déterminée en additionnant tous les points d'expérience amassés par tous les Survivants de chaque équipe, morts compris. L'équipe qui a obtenu le plus d'expérience l'emporte.

- **Que le meilleur gagne !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Au petit bonheur la chance !** Mélangez 9 pions Objectifs rouges, 1 blanc, 1 vert, et 1 bleu et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Fermeture avant travaux !** Lorsqu'un Objectif bleu, vert ou blanc est activé, retirez une Zone d'invasion de votre choix du plateau de jeu.
- **Invité surprise !** Lorsque l'Objectif blanc est activé, placez une Abomination Toxique (ou toute autre Abomination si celle-ci est déjà en jeu) sur une Zone d'invasion de votre choix, puis retirez cette Zone d'invasion du plateau de jeu.
- **Vroum !** La Pimp-Mobile peut être fouillée et conduite selon les règles habituelles.





## SHOP WARS

### REMERCIEMENTS

Avant toute chose, je tiens à remercier les joueurs qui ont su se montrer patients, même si je recevais régulièrement des messages, toujours très courtois, pour me rappeler que, plusieurs mois après la parution des sets de dalles Shop Wars et SIN Wonders, les livrets de règles n'étaient toujours pas disponibles. J'ai pris mon temps, puis je me suis lancé dans d'autres projets, d'autres passions, à un moment où la lassitude commençait à envahir mes parties de Zombicide. J'y suis revenu, plus que jamais prêt à en découdre, et à relancer de nouveaux projets.

Un grand merci également à la communauté du Fansite français (<http://zombicide.eventhistorion.fr>), qu'ils soient développeurs, rédacteurs, modérateurs, ou simples membres du forum, ainsi qu'à tous ceux qui suivent l'actualité du blog SIN (<http://solanuminfected.blogspot.com/>) qui, grâce à leurs remarques, commentaires, messages d'encouragement ou de félicitations, m'ont toujours poussé à proposer de nouvelles choses, de nouvelles expériences autour du jeu, et qui, pour certains, m'ont aidé à mener à bien ces tâches en s'occupant d'une partie du travail ou en me prodiguant de précieux conseils. Mentions spéciales à l'œil de lynx XofMds, aux talentueux BrutalBenji, Spagn, Wawan, VJU et RhiNo, au talentueux et pointilleux Marmotte84 et au Saint Patron du Zombicide made in France, EventHistorion. Désolé pour tous ceux que j'oublie, mais je vais manquer de place.

Merci à Jérôme et Marie de l'Antre du Jouet, toujours prêts à m'accueillir, toujours les premiers à me soutenir pour l'organisation d'événements autour du jeu, toujours enthousiasmés par les nouveaux univers que j'apporte à Zombicide. Merci également à tous les amis qui ne manquent jamais de venir bousiller du zombie en ma compagnie.

Bon jeu, bon Zombicide, que les dés soient avec vous et que la pioche vous soit toujours favorable !